PRINCE OF PERSIA

The Original Adventure

&

PRINCE OF PERSIA 2

THE SHADOW & THE FLAME

Jordan Mechner

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avait déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de simulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, pertes de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'ecran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

PRINCE OF PERSIA®
The Original Adventure

Conception originale du jeu Apple, de la programmation et des graphiques: Jordan Mechner

Produit par: Brian Eheler

Mise en scène: Jordan Mechner

Musique composée par: Francis Mechner

Action en directe modélisée par: David Mechner, Michael Coffey, Tina La Deau, Robert Cook et Brian Eheler

Documentation rédigée par: Jordan Mechner et Brian Eheler

Conception de l'emballage: The Design Office of Wong & Yeo

Conception du manuel: Elsa Kendall

Emballage et documentation pour l'Europe: Lucy Morgan

Remerciements chaleureux à: Joyce Anderson, Edward Badasov, Robert Cook, Tomi Pierce, Eric Deeds, Corey Kosak, Roland Gustafsson et le département Assurance-Qualité Brøderbund

Version Macintosh
Programmation: Scott Shumway, Presage Software Development

Direction artistique: Leila Joslyn

Graphiques: Marcela Evans, Gail Rathbun, Arsys Software, Maureen Gilhooly et Linda Petersen

Effets sonores: Tom Rettig et Michael Barrett

Programmation sonore: Jim Nitchals et Steve Hales

Version IBM
Programmation: Lance Groody

Graphiques: Leila Joslyn, Avril Harrison et Jordan Mechner

Effets sonores: Tom Rettig et Michael Barrett

Remerciements chaleureux à: Glenn Axworthy, Edward Badasov, Jeff Charvat et Chris Jochumson

Pour plus d'informations sur les logiciels Brøderbund et sur la société, écrivez-nous à Brøderbund Software Limited, Unit A, Sovereign Park, Brenda Road, Hartlepool, Cleveland TS25 1NN Royaume-Uni, ou appelez-nous au 19 44 1429 862311.

PRINCE OF PERSIA 2
THE SHADOW & THE FLAME®

Directeur de produit: Brian Eheler

Programmation: Jeff Charvat

Direction de la programmation: Lance Groody

Direction artistique: Leila Joslyn

Assistant à la direction artistique: Scott Haile

Graphiques & animation: Nicole Tostevin, Stephen Peterson, Michael Baisuck et Daniel Goodwin

Directeur du son: Tom Rettig

Musique composée par: Jonelle Adkisson

Editeurs du son: Michael Barrett et Ralph Marsh

Autre programmation: Lance Groody, Bob Aricht, Michale Collins et Diane Cerreta

Autres graphiques: Julie Glavin, Lydia Haggerty et Maureen Gilhooly

Consultant conte: Tomi Pierce

Consultants conception du jeu: Mark Abrams et Robert Cook

Scénarimage: Carl Shefelman

Directeur de publication: Ken Goldstein

Directeur du marketing: Bruce Friedricks

Directeurs du marketing pour l'Europe: Pilar Cloud, Klaus Albrecht et Karine Delemazure

Coordination marketing: Maia Stangeland

Assurance Qualité: Warren Yamashita, Marcus Duerod et le département Brøderbund Assurance-Qualité.

Manuel de l'utilisateur rédigé par: Brian Eheler et Jordan Mechner

Manuel de l'utilisateur conçu par: Elsa Kendall

Conception de l'emballage: The Design Office of Wong & Yeo, San Francisco

Remerciements chaleureux à: Francis & Vicki Mechner, David Mechner, Doug Carlston, Stewart Apelzin, Todd Arnold, Edward Badasov, John Baker, Kevin Burget, Suzanne D'Mello, Eric et Alexis Kurland Deeds, George Hickenlooper, Patrick Ladislav, David Magliocco, Mickey Mantle, Delia McInerney, Mark Netter, Elizabeth Shura, Ginny Walters, Alan Weiss, Harry Wilker, Peter Young, Jo Wood, Lesley Avann et Susan Rudge.

Dédié à la mémoire de Perry Stiling Babb.

Table des matières

PRINCE OF PERSIA®

The Original Adventure

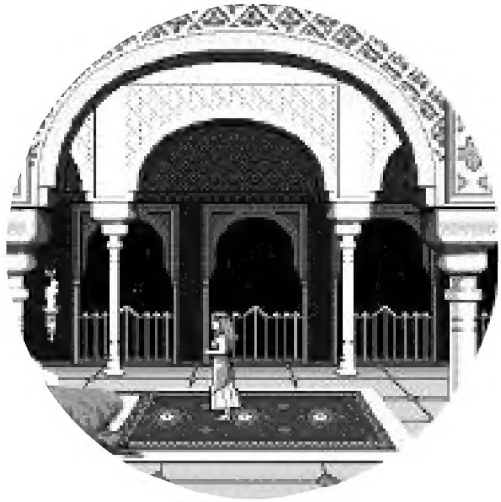
Introduction....33
Pour commencer....34
Barre de menu et combinaisons de touches....35
Sauvegarder votre partie....36
Contrôler vos mouvements....37
Courir, sauter et grimper....38
Duel à l'épée....40
Suggestions....40
La vie et la mort....41
L'aventure....41
La Mort et après....41

PRINCE OF PERSIA 2
THE SHADOW & THE FLAME™

Introduction....42
Pour commencer....43
Options et combinaisons de touches....46
Séquences narratives....47
Contrôler vos mouvements....48
Clavier....48
Joystick....50
Suggestions....55
La vie et la mort....56
La mort et après....56
Compte à rebours....56
Sauvegarder une partie....57
A propos de l'auteur....57
Brøderbund Garantie....58

PRINCE OF PERSIA®

The Original Adventure



IL ETAIT UNE FOIS UNE EPOQUE SOMBRE ET TROUBLEE. PENDANT que le Sultan guerroie à l'etranger, son Grand Vizir Jaffar s'est emparé des rênes du pouvoir. A travers le pays, le peuple ploie sous le joug du tyran et rêve à des jours meilleurs.

Vous êtes le seul obstacle entre Jaffar et le trône, un aventurier étranger, ignorant des intrigues du palais. Vous êtes celui qui a gagné le coeur de la jeune fille charmante du Sultan. Ainsi, sans le vouloir, vous vous êtes trouvé un ennemi puissant...

Sur les ordres de Jaffar, vous avez été arrêté, dépouillé de votre épée et de vos possessions, puis jeté au plus profond des immondes donjons du Sultan. Quant à la princesse, Jaffar lui offre le choix et une heure seulement pour se décider: l'épouser ou mourir.

Enfermée dans sa chambre située au sommet de la tour du palais, la princesse n'a plus qu'un seul espoir.... Jusqu'à ce que le dernier grain de sable tombe au fond du sablier, elle attendra... puis elle ne pourra plus reculer. Quelle que soit sa décision, cela signifiera un trône au Grand Vizir... un nouveau règne de terreur pour ses braves sujets... et la mort pour ce jeune homme courageux qui aurait pu devenir**... Prince of Persia.**

Pour commencer

Macintosh®

Pour jouer à Prince of Persia, vous devez disposer d'un Apple Macintosh Plus, SE, Classic ou SE/30 avec au minimum 2 mégaoctets de mémoire sur écran noir et blanc (2,5 MO pour Système 7.0), ou d'un Macintosh SE/30 et d'une carte graphique couleur, d'un Macintosh LC ou Macintosh II Series avec au minimum 2 mégaoctets de mémoire pour la version couleur (4 MO pour Système 7.0). L'installation sur le disque dur est obligatoire.

Pour installer Prince of Persia, introduire le disque Prince of Persia CD Collection dans votre lecteur de CD-ROM (en utilisant, le cas échéant, le module porteur de disque), puis cliquer deux fois sur l'icône PoP CD Collection. Cliquez ensuite sur le dossier Prince of Persia et faites-le glisser sur votre disque dur.

Pour jouer à Prince of Persia, cliquer deux fois sur le dossier Prince of Persia, puis cliquer deux fois sur l'icône Prince of Persia. La séquence de titre va commencer, suivie du prologue et d'une séquence de démo. Quand vous êtes prêt, appuyez sur le bouton de la souris pour accéder à la Barre de menu. Pour commencer à jouer, sélectionner Nouvelle partie dans le menu Fichier ou appuyer sur X -N pour commencer une nouvelle partie.

Ordinateurs IBM® et 100% compatibles

On peut jouer à Prince of Persia en se servant du clavier ou d'un joystick. En cas d'utilisation du joystick, vérifier que celui-ci est correctement installé.

Utilisateurs DOS: Installation et démarrage de Prince of Persia à partir de DOS

Le programme Prince of Persia doit obligatoirement être installé sur le disque dur et ne pourra donc pas fonctionner à partir du CD. Pour installer Prince of Persia, lancer l'ordinateur avec une version DOS 2.11 ou ultérieure. Introduire le disque Prince of Persia CD Collection dans le lecteur de CD-ROM (en utilisant, le cas échéant, le module porteur de disque).

A l'invite DOS, entrer D: ou E: (cela dépend si votre lecteur de CD-ROM correspond à D: ou E:) et appuyer sur ENTREE. Entrer CD PRINCE et appuyer sur ENTREE. Entrer ensuite INSTALL, appuyer sur ENTREE et suivre les instructions s'affichant à l'écran.

Le programme d'installation va créer automatiquement un répertoire intitulé PRINCE dans le répertoire racine. Pour placer Prince of Persia dans un autre répertoire, il suffit d'entrer le chemin d'accès correspondant au cours de la procédure d'installation.

A la suite de l'installation, entrer SETUP à l'invite DOS. Un menu s'affichera pour vous permettre de spécifier la configuration matérielle de votre ordinateur. A l'aide des touches fléchées Haut et Bas, mettre en surbrillance l'option à configurer et appuyer sur ENTREE. Une liste de choix s'affichera alors. Sélectionner l'option appropriée et appuyer sur ENTREE. Des informations supplémentaires sur chaque option figurent au bas de l'écran.

Ceci fait, sélectionner Quitter et retour à DOS. Vous reviendrez dans DOS dans le répertoire PRINCE, ou celui que vous avez spécifié au cours de la procédure d'installation.

A l'invite DOS, entrer PRINCE, puis appuyer sur ENTREE pour lancer le jeu. La séquence de titre s'ouvre alors, suivie d'un prologue et d'une séquence de démonstration. Pour commencer à jouer, appuyer sur une touche du clavier ou sur un bouton du joystick.

Utilisateurs Windows™3.1: Installation et lancement à partir de Windows™ 3.1

Etant donné que Prince of Persia est une application DOS, il faut l'installer sous DOS et non sous Windows. Pour installer le programme, quitter Windows, puis suivre les instructions d'installation DOS citées ci-dessus.

Une fois l'installation terminée, quand vous êtes de nouveau sous Windows 3.1, la manière la plus simple de lancer Prince of Persia est d'utiliser la ligne de commande "Exécuter..." :

- Cliquer sur le menu "Fichier".
- Cliquer sur l'option de menu "Exécuter...".
- Effacer tout ce qui apparaît sur la ligne de commande.
- Entrer "C:\prince\prince" et appuyer sur ENTREE.

Si votre disque dur utilise une lettre autre que "C:", l'utiliser à la place de C: dans la ligne de commande.

Note: Si le programme est installé dans un répertoire désigné par l'utilisateur, utiliser le nom de ce répertoire à la place de "prince" dans la ligne de commande.

Utilisateurs Windows™ 95: Installation et lancement à partir de Windows™ 95

Prince of Persia doit obligatoirement être installé sur votre disque dur à partir de DOS. Pour l'installation, respecter les instructions ci-dessous:

- Cliquer sur le bouton Lancer dans la Barre de tâches.
- Cliquer sur l'option de menu "Relancer l'ordinateur en mode MS-DOS ?"
- Cliquer sur "Oui".

Puis, à l'invite de DOS:

- Entrer "cd..", puis appuyer sur ENTREE.
- Se reporter aux instructions d'installation DOS ci-dessus.

Une fois l'installation terminée et quand vous êtes de nouveau dans Windows 95, la façon la plus simple de lancer Prince of Persia est d'utiliser la ligne de commande "Exécuter.." :

- Cliquer sur le bouton Lancer dans la Barre de tâches.
- Cliquer sur l'option de menu "Exécuter..."
- Effacer tout ce qui apparaît sur la ligne de commande.
- Entrer "C:\prince\prince" et appuyer sur ENTREE.

Si votre disque dur utilise une lettre autre que "C:", l'utiliser à la place de C: dans la ligne de commande.

Note: Si le programme est installé dans un répertoire désigné par l'utilisateur, utiliser le nom de ce répertoire à la place de "prince" dans la ligne de commande.

Pour lancer le programme sans utiliser la ligne de commande "Exécuter..", consulter le manuel Windows 95 pour apprendre comment ajouter une icône au menu Lancer dans Windows 95.

Barre de menu et combinaisons de touches

Macintosh®

On accède à la **Barre de menu** à tout moment en appuyant sur le bouton de la souris.

Pour **lancer** une nouvelle partie, sélectionner Nouvelle partie dans le menu Fichier.

Pour **charger** et jouer à une partie déjà sauvegardée, sélectionner Ouvrir une partie, puis cliquer deux fois sur le nom de la partie sauvegardée à ouvrir.

Pour **sauvegarder** la partie en cours, sélectionner Sauvegarder dans le menu Fichier.

Pour **sauvegarder** la partie en cours et lui donner un autre nom, sélectionner Sauvegarder la partie sous ... dans le menu Fichier.

Pour **terminer** la partie en cours et revenir à l'écran titre, sélectionner Terminer la partie dans le menu Fichier.

Pour **quitter** l'application et revenir au desktop, sélectionner Quitter dans le menu Fichier. Si en cours de partie, vous vous trouvez coincé et ne voyez pas d'issue, sélectionnez Relancer le niveau dans le menu Jeu.

En déroulant le menu Jeu, on peut également activer et désactiver le son ou la musique, faire une Pause ou vérifier combien de Temps il reste dans la partie.

On peut également utiliser les combinaisons de touches suivantes:

Echap/Effacer	Fait une Pause/reprend la partie.
-N	Lance une nouvelle partie.
-O	Ouvre une partie sauvegardée.
-S	Sauvegarde la partie en cours sur le disque.
-Q	Quitte la partie et revient au desktop.
Barre d'espacement	Appuyer sur la barre pour vérifier le temps qui reste.

Ordinateurs IBM® et 100% compatibles

Echap	Gèle l'image. Appuyer sur une autre touche pour reprendre le jeu.
Ctrl-J	Sélectionne le joystick. Permet également de recalibrer le programme pour le joystick utilisé. Vérifier avant d'appuyer sur cette touche que le joystick est en position centrale (c-à-d. relâché).
Ctrl-K	Sélectionne le clavier.
Ctrl-R	Termine la partie et revient à la séquence de titre.
Ctrl-A	Relance la partie depuis le début du niveau en cours.
Ctrl-S	Désactive le son. Appuyer à nouveau sur ces touches pour réactiver le son.
Ctrl-G	Sauvegarde la partie en cours sur le disque.
Ctrl-L	Appuyez sur ces touches pendant la séquence de titre pour reprendre la dernière partie sauvegardée.
Ctrl-Q	Quitte la partie et revient dans DOS.
Barre d'espacement	Appuyer sur la barre pour vérifier combien de temps il reste.

Sauvegarder votre partie

Macintosh®

Pour sauvegarder la partie en cours, sélectionner Sauvegarder dans le menu Fichier. La partie sera sauvegardée sous le nom Future Prince. On peut sauvegarder plusieurs parties en entrant un nom différent pour chaque partie.

Ordinateurs IBM® et 100% compatibles

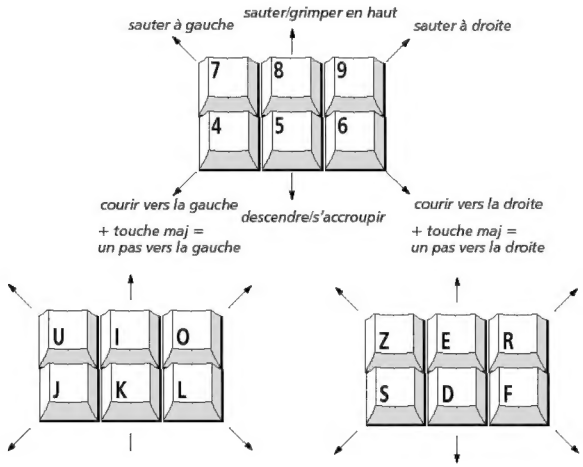
Une fois que vous avez atteint le niveau 3, vous aurez l'option de sauvegarder la partie en cours sur disque, pour la poursuivre ultérieurement. Pour sauvegarder la partie en cours, appuyer sur Ctrl-G en cours de jeu. Si vous avez installé Prince of Persia à partir de CD, vérifiez que la CD de Prince of Persia est bien présent dans le lecteur.

La prochaine fois que vous jouerez à Prince of Persia, au lieu d'appuyer sur une touche ou sur un bouton du joystick pour commencer la partie, appuyer sur Ctrl-L. La partie reprendra au début du niveau dans lequel vous vous trouviez la dernière fois que vous l'avez sauvegardée.

Contrôler vos mouvements

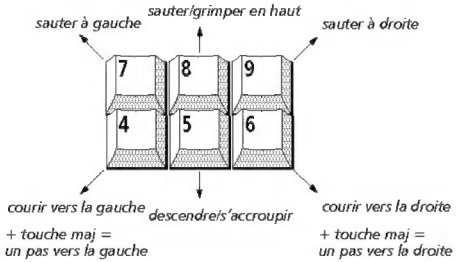
Utiliser les combinaisons de touches suivantes pour contrôler vos mouvements. Noter que les touches fléchées "gauche" et "droite" ont des fonctions différentes selon qu'elles sont utilisées ou non en conjonction avec la touche MAJ (ou avec les touches CTRL, OPTION, ou 0 du pavé numérique).

Macintosh®

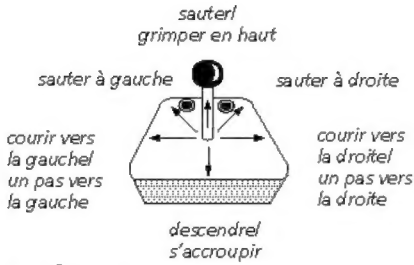


Ordinateurs IBM® et 100% compatibles

Clavier



Joystick



Courir, sauter et grimper

Note aux utilisateurs Macintosh®:

Les instructions ci-dessous partent du principe que vous utilisez le pavé numérique en conjonction avec la touche MAJ. Pour utiliser les autres combinaisons de touches, consultez les diagrammes du clavier ci-dessus. Les instructions pour le joystick concernent uniquement les versions IBM.

Pour faire volte-face:

Clavier: Appuyez puis relâchez rapidement la touche 4 ou 6, selon la direction dans laquelle vous souhaitez vous diriger.

Joystick: Tapez la poignée du joystick vers la gauche ou la droite.

Pour courir:

Clavier: Appuyez et maintenez enfoncée la touche 4 ou 6. Pour vous arrêter, relâchez la touche.

Joystick: Poussez la poignée du joystick dans la direction souhaitée (gauche ou droite). Pour vous arrêter, relâchez le joystick.

Pour avancer pas à pas:

Clavier: Appuyez sur la touche 4 ou 6 tout en maintenant la touche MAJ enfoncée. Vous pouvez avancer pas à pas avec précaution par exemple jusqu'au bord d'un gouffre ou d'une section de carrelage douteuse.

Joystick: Maintenez enfoncée la poignée du joystick et poussez-la dans la direction souhaitée. Vous pouvez avancer pas à pas avec précaution par exemple jusqu'au bord d'un gouffre ou d'une section de carrelage douteuse.

Pour sauter vers le haut:

Clavier: Appuyez sur la touche 8.

Joystick: Poussez le joystick tout droit vers le haut.

Pour courir en avant:

Clavier: En position d'arrêt, appuyez sur la touche 7 ou 9.

Joystick: En position d'arrêt, poussez le joystick en diagonale vers le haut, dans la direction dans laquelle vous voulez sauter.

Pour courir et sauter en avant:

Clavier: Si vous commencez par courir, vous pourrez sauter plus loin. Pour sauter en courant par dessus un gouffre, reculez au moins de deux foulées du bord. Appuyez sur une touche pour courir vers la gauche ou la droite, puis appuyez sur la touche pour sauter. N'hésitez pas à appuyer sur la touche trop tôt ; le Prince attendra jusqu'au dernier moment pour sauter.

Joystick: Si vous commencez par courir, vous pourrez sauter plus loin. Pour sauter en courant par dessus un gouffre, reculez au moins de deux foulées du bord. Poussez sur la poignée du joystick vers la gauche ou la droite pour commencer à courir, puis vers le haut pour sauter. N'hésitez pas à pousser la poignée vers le haut trop tôt ; le Prince attendra jusqu'au dernier moment pour sauter.

Pour grimper sur un parapet:

Clavier: Mettez-vous face au parapet et appuyez sur la touche . S'il le faut, avancez pas à pas avec précaution pour vous placer en dessous du parapet.

Joystick: Mettez-vous face au parapet et poussez le joystick complètement vers le haut. S'il le faut, avancez pas à pas avec précaution pour vous placer en dessous du parapet.

Pour descendre d'un parapet:

Clavier: Avancez d'un pas jusqu'au bord, faites volte-face, puis appuyez sur la touche .

Joystick: Avancez d'un pas jusqu'au bord, faites volte-face, puis poussez le joystick vers le bas.

Pour se pendre à un parapet:

Clavier: Appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée tout en descendant. Pour vous laisser tomber, relâchez la touche MAJ.

Pour vous hisser sur le parapet, appuyez sur la touche . Chaque fois que vous sautez ou tombez à portée d'un parapet, vous pouvez vous y agripper en appuyant sur la touche MAJ. Rappel: quand vous relâchez la touche MAJ, vous lâchez le parapet.

Joystick: Appuyez sur un bouton du joystick et maintenez-le enfoncé. Pour vous lâcher, relâchez le bouton. Pour vous hisser sur le parapet, poussez le joystick vers le haut.

Chaque fois que vous sautez ou tombez à portée d'un parapet, vous pouvez vous y agripper en appuyant sur un bouton. Rappel: quand vous relâchez le bouton, vous lâchez le parapet.

Pour s'accroupir:

Clavier: Appuyez sur la touche . Relâchez la touche pour vous relever.

Joystick: Tirez la poignée du joystick complètement vers le bas. Relâchez-la pour vous relever.

Pour ramasser un objet:

Clavier: Mettez-vous debout devant l'objet que vous voulez ramasser et appuyez sur la touche MAJ.

Joystick: Mettez-vous debout devant l'objet que vous voulez ramasser et appuyez sur un bouton.

Duel à l'épée

Lorsque vous vous retrouvez face à un opposant armé, relâchez toutes les touches, ou le joystick. Vous dégainerez aussitôt votre épée – si vous en avez une – et vous mettrez en garde. Dans ce mode, les touches utilisées sont un peu différentes.

Pour frapper:

Clavier: Appuyez sur la touche MAJ (ou CTRL, ou OPTION ou 0 du pavé numérique).

Joystick: Appuyez sur un bouton du joystick.

Pour avancer:

Clavier: Appuyez sur la touche ou , selon la position de l'assaillant par rapport au Prince.

Joystick: Poussez la poignée du joystick en direction de l'assaillant.

Pour reculer:

Clavier: Appuyez sur la touche ou , selon la position de votre assaillant.

Joystick: Poussez la poignée du joystick dans la direction opposée à celle de votre assaillant.

Pour contrer votre assaillant:

Clavier: Appuyez sur la touche au moment où votre assaillant frappe. Il vous faudra de la patience et un peu d'entraînement avant de trouver le bon moment. Observez attentivement votre assaillant et attendez qu'il frappe.

Joystick: Poussez la poignée du joystick vers le haut juste au moment où votre assaillant frappe. Il vous faudra de la patience et un peu d'entraînement avant de trouver le bon moment. Observez attentivement votre assaillant et attendez qu'il frappe.

Pour arrêter le duel:

Clavier: Appuyez sur la touche . Une fois que vous avez rangé votre épée dans son fourreau, vous pouvez à nouveau courir, sauter et grimper. Attention ! Dans cette position vous êtes très vulnérable et le moindre coup d'épée vous tuera. Pour dégainer votre épée à nouveau, appuyez sur la touche MAJ.

Joystick: Poussez la poignée du joystick vers le bas. Une fois que vous avez rangé votre épée dans son fourreau, vous pouvez à nouveau courir, sauter et grimper. Attention ! Dans cette position vous êtes très vulnérable et le moindre coup d'épée vous tuera. Pour dégainer votre épée à nouveau, appuyez sur un bouton du joystick.

Suggestions

- Pour sauter le plus loin possible au-dessus d'un goufre béant à partir d'une position immobile, il est conseillé de s'approcher pas à pas jusqu'au bord avec précaution, puis de s'élancer.
- Si votre saut est trop court, vous avez encore le moyen de vous agripper de l'autre côté en appuyant sur la touche MAJ (ou le bouton de votre joystick). N'oubliez pas cependant que le fait de lâcher la touche MAJ aura pour conséquence immédiate de vous faire lâcher prise.
- Chaque fois que vous bloquez une attaque de l'adversaire, vous reculez sous l'impact, si bien que le fait de se contenter d'une tactique défensive vous amènera à perdre de plus en plus de terrain. Essayez de faire suivre une parade d'un coup.
- En sautant sur place, vous pouvez tester la solidité des dalles au sol.
- Vous pouvez faire tomber les dalles en vous mettant juste au-dessous et en sautant vers le haut. Essayez de ne pas vous trouver en dessous quand elle va tomber.

- Il existe deux sortes de dalles-à-pression: celles qui ouvrent les portes et celles qui les ferment. Vous apprendrez rapidement à différencier les dalles-à-pression des dalles ordinaires du carrelage...
- Dans les donjons et à l'intérieur du palais, vous trouverez plusieurs potions. Certaines ont des propriétés guérissantes et vous redonneront vos forces. D'autres auront des effets différents. Avec un peu d'expérience vous arriverez à les reconnaître du premier coup d'oeil.
- Vous pouvez traverser un lit de pointes acérées sans risque en avançant à petits pas.
- Une chute de deux étages vous blessera. Une chute de 3 étages vous tuera.
- Si vous rencontrez un assaillant qu'il semble impossible de vaincre, il existe peut-être un moyen d'éviter carrément le combat.
- Vous ne savez pas ce que vous allez trouver dans les donjons. N'hésitez pas à explorer, à prendre des risques et à parfois risquer le tout pour le tout. De toute façon vous êtes là pour ça, et vous n'avez rien d'autre à perdre si ce n'est: la vie, la princesse et tout le royaume.

La vie et la mort

La ligne de flacons de potion ou de balles en bas à gauche de l'écran symbolise votre énergie. Chaque fois que vous êtes blessé, vous perdez un point d'énergie. Quand vous avez perdu toute votre énergie, vous mourrez.

Vous noterez que vous commencez le jeu avec trois points d'énergie. Par la suite, vous pouvez gagner plus d'énergie au cours du jeu.

Les événements qui peuvent causer la perte d'un de ces points sont: un coup d'épée d'un garde, une chute de deux étages et recevoir une partie du plafond sur la tête. Des accidents plus sérieux peuvent aussi vous tuer instantanément.

La ligne de balles en bas à droite de l'écran représente les points d'énergie de votre adversaire. Pour le tuer, vous devez lui faire perdre toute son énergie ou vous débarrasser de lui d'une autre manière.

L'aventure

Parce que c'est la première fois que vous rentrez dans le palais du Sultan, prenez le temps de lire ces quelques informations:

- La princesse est emprisonnée dans la tour haute du palais. Pour la rejoindre, vous devez trouver d'abord un moyen de sortir du donjon, puis trouver votre chemin à travers le Palais, et enfin jusqu'en haut de la tour.
- Depuis votre arrivée dans la ville vous avez eu connaissance de rumeurs étranges concernant les pouvoirs magiques de Jaffar, Grand Vizir et Maître de Magie noire et d'illusion. Apparemment, ses pouvoirs seraient mortels. Vous savez bien que ces rumeurs de magie noire cachent souvent de simples croyances superstitieuses, vous avez donc tendance à ne pas y faire foi. Malgré tout, cela ne vous rassure pas beaucoup.

La mort et après ...

Lorsque vous mourrez, le message "PRESS ANY KEY TO CONTINUE" (Appuyez sur le bouton pour continuer) apparaît à l'écran. Il vous suffit d'appuyer sur une touche pour reprendre la partie au début du niveau en cours.

Si vous n'appuyez pas sur une touche, le message va clignoter, accompagné d'un son de cloche. Quand la cloche a sonné 10 fois, la partie se termine et vous êtes ramené à la séquence de titre.

Vous pouvez continuer ainsi une partie autant de fois que vous le souhaitez, sans encourir de pénalité. Attention, toutefois: le sable continue à s'écouler dans le sablier...

Si vous aboutissez à une situation dans laquelle il n'y a pas d'issue, sélectionnez **Niveau de redémarrage** du menu Jeu sur le **Macintosh**, ou appuyez sur **Ctrl-A** (pour un ordinateur **IBM**).

Appuyez sur **la barre d'espacement** pour savoir combien de temps il vous reste.

PRINCE OF PERSIA 2
THE SHADOW & THE FLAME™

QUAND VOUS VOUS ETES ENFUI SUR UNE GOELETTE FAISANT route vers la Perse, vous ne vous doutiez pas que vous tomberiez amoureux de la belle fille du Sultan. Vous auriez encore eu plus de mal à imaginer que vous, aventurier sans titre ni richesse, puissiez obtenir sa main et devenir le nouveau Prince of Persia, acclamé par tout un peuple en adoration.

En réalité, le Sultan avait compté marier sa fille, sinon à un roi, du moins à un prince dont la richesse et la stature viendraient compléter les siennes. A la pensée de donner la main de sa fille à un prétendant tel que vous, le Sultan fut même tellement fâché qu'il ordonna presque qu'on vous coupe la tête sur le champ.

Seule, l'intervention de la princesse permit de vous sauver la vie. C'est seulement en plaidant avec éloquence (et en versant de copieuses larmes) que la princesse parvint à persuader son père d'acquiescer à votre requête. C'est ainsi que la Perse vit naître son nouveau Prince.

C'est du moins ce dont vous vous souvenez.

Un matin pourtant, vous êtes entré dans la salle du trône et avez trouvé la place à droite de la princesse occupée par quelqu'un vous ressemblant comme deux gouttes d'eau. Et le pire, c'est que la princesse ne vous a même pas reconnu.

Sur l'ordre du soi-disant "Prince", les gardes se sont emparés de vous. L'heure n'était pas propice à la discussion. Vous vous êtes échappé en bondissant à travers les vitraux de la fenêtre pour atterrir sur le toit du palais. Tous les gardes de la Perse se sont mis à votre poursuite et vous êtes parvenu à vous échapper de justesse en sautant sur ce navire de commerce.

Alors que le vent vous emporte loin de la Perse, encore plus loin de la princesse et du bonheur qui n'a duré qu'un bref instant, vous vous jurez que désormais, vous n'aurez qu'un seul but: revenir et reconquérir ce qui vous appartient. Vous ne savez même pas qui est votre ennemi, ni quelles chances sont les vôtres de le vaincre ... mais c'est la plus grande aventure que vous ayez jamais vécue qui s'ouvre devant vous alors que vous tentez de trouver la clé de ce mystère.

Pour commencer

Macintosh®

Pour jouer à Prince of Persia 2: The Shadow and The Flame, vous devez avoir à votre disposition:

- un ordinateur Macintosh avec écran 256 couleurs
- 4MO de mémoire vive (dont 2,5MO disponibles)
- Système 6.0.7 ou plus récent
- un disque dur avec 15MO d'espace disponible

Prince of Persia 2 nécessite le réglage de votre écran Macintosh pour l'affichage de 256 couleurs. Pour ceci, ouvrir le Tableau de bord Moniteurs et sélectionner 256 couleurs. (Si l'option 256 couleurs n'est pas disponible, il sera peut-être nécessaire d'installer dans votre Macinstosh de la mémoire vidéo (VRAM supplémentaire.)

Prince of Persia 2 nécessite 2,500k de mémoire disponible. Pour vérifier la mémoire disponible sur votre ordinateur, dans le menu Pomme, sélectionner A propos de ce Macintosh (si vous utilisez le Système 7.0), A propos de Finder (si vous utilisez le Système 6.0.7 ou 6.0.8), ou A propos de cet ordinateur (si vous utilisez un Performa).

En cas d'utilisation du Système 7.0, vous pouvez libérer de la mémoire en désactivant les Extensions système. Pour ceci, maintenir enfoncée la touche Maj et redémarrer votre ordinateur. A l'affichage du message "Bienvenue sur Macintosh, Extensions désactivées", relâcher la touche Maj. Pour activer à nouveau les extensions, redémarrer normalement votre Macintosh.

Installation sur le disque dur

L'installation de Prince of Persia 2 sur le disque dur est obligatoire. Vous devrez disposer de 15MO d'espace libre sur le disque dur pour installer le programme. Après installation, vous pouvez réduire l'espace nécessaire à 13MO en utilisant l'option Compression des données. Pour obtenir les instructions à ce sujet, voir la section ci-dessous intitulée Compression des données.

Pour installer Prince of Persia 2: The Shadow & The Flame, introduire le disque Prince of Persia CD Collection dans votre lecteur de CD-ROM (en utilisant, le cas échéant, le module porteur de disque), puis cliquer deux fois sur l'icône PoP CD Collection. Cliquer ensuite sur le dossier Prince of Persia 2 et le faire glisser sur votre disque dur.

Pour jouer, cliquer deux fois sur le dossier Prince of Persia 2 pour l'ouvrir, puis cliquer deux fois sur l'icône Prince of Persia 2. La séquence de titre va commencer, suivie du prologue et d'une séquence de démo. Pour commencer à jouer, cliquer sur le bouton de la souris ou appuyer sur la barre d'espacement pour commencer une nouvelle partie.

Compression des données

Quand vous lancez Prince of Persia 2 pour la première fois, l'option vous sera offerte de choisir la Compression des données. Cette option permet de réduire, sur le disque dur, l'espace tenu par le programme, qui occupera alors 13MO au lieu de 15MO.

Cette opération peut durer aussi bien 10 minutes qu'1 heure 30, selon la vitesse de votre Macintosh. Pour interrompre le processus de Compression des données une fois qu'il est en cours, appuyer sur la touche ECHAP.

Si vous souhaitez comprimer des données plus tard, il vous suffit de sélectionner Compression des données dans le menu Jeu.

Ordinateurs IBM® et 100% compatibles

Pour jouer à Prince of Persia 2: The Shadow & The Flame, vous devez avoir à votre disposition:

- un ordinateur 286 10MHz ou plus puissant
- 640k de mémoire vive (RAM)
- 2MO de mémoire vive pour les sons numériques (voix, effets sonores)
- un disque dur avec 7MO d'espace disponible
- une carte VGA, un moniteur VGA
- un lecteur CD-ROM

Utilisateurs DOS: Installation et démarrage de Prince of Persia 2 à partir de DOS

Le programme Prince of Persia 2 doit obligatoirement être installé sur le disque dur et ne pourra donc pas fonctionner à partir du CD. Pour installer le programme Prince of Persia 2, vous devez disposer de 7MO d'espace libre sur le disque dur. Après installation, le programme occupe environ 6,5MO.

Pour installer le programme, lancer l'ordinateur avec une version DOS 3.1 ou ultérieure. Introduire le disque Prince of Persia CD Collection dans le lecteur de CD-ROM (en utilisant, le cas échéant, le module porteur de disque).

A l'invite DOS, entrer D: ou E: (cela dépend si votre lecteur de CD-ROM correspond à D: ou E:) et appuyer sur ENTREE. Entrer le CD et appuyer sur ENTREE. Entrer ensuite INSTALL, appuyer sur ENTREE et suivre les instructions s'affichant à l'écran.

Le programme d'installation va créer automatiquement un répertoire intitulé PRINCE2 dans le répertoire racine. Pour placer Prince of Persia 2 dans un autre répertoire, il suffit d'entrer le chemin d'accès correspondant au cours de la procédure d'installation.

Une fois l'installation terminée, vous verrez s'afficher un menu qui vous permettra de spécifier la configuration matérielle de votre ordinateur. A l'aide des touches fléchées Haut et Bas, mettre en surbrillance l'option à configurer et appuyer sur ENTREE. Une liste de choix s'affichera alors. Sélectionner l'option appropriée et appuyer sur ENTREE. Des informations supplémentaires sur chaque option figurent au bas de l'écran.

Ceci fait, sélectionner Sauvegarder la configuration, puis Quitter. Vous reviendrez dans DOS dans le répertoire PRINCE2, ou celui que vous avez spécifié au cours de la procédure d'installation.

A l'invite DOS, et quand vous vous trouvez dans le répertoire PRINCE2 (ou celui que vous avez spécifié), entrer PRINCE, puis appuyer sur ENTREE pour lancer le jeu. La séquence de titre s'ouvre alors, suivie d'une séquence de démonstration. Pour commencer à jouer, appuyer sur la touche ECHAP, la barre d'espacement ou sur un bouton du joystick.

Pour modifier ultérieurement la configuration entrée dans SETUP, se placer dans le répertoire où se trouve Prince of Persia 2, entrer SETUP et faire les modifications requises, puis quitter.

Utilisateurs Windows™ 3.1: Installation et lancement à partir de Windows™ 3.1

Etant donné que Prince of Persia 2: The Shadow & The Flame est une application DOS, il faut l'installer sous DOS et non sous Windows. Pour installer le programme, quitter Windows, puis suivre les instructions d'installation DOS citées ci-dessus.

Une fois l'installation terminée, quand vous êtes de nouveau sous Windows 3.1, la manière la plus simple de lancer Prince of Persia est d'utiliser la ligne de commande "Exécuter..." :

- Cliquer sur le menu Fichier.
- Cliquer sur l'option de menu "Exécuter..."
- Effacer tout ce qui apparaît sur la ligne de commande.
- Entrer "C:\prince2\prince" et appuyer sur ENTREE.

Si votre disque dur utilise une lettre autre que "C:", l'utiliser à la place de C: dans la ligne de commande.

Note: Si le programme est installé dans un répertoire désigné par l'utilisateur, utiliser le nom de ce répertoire à la place de "prince2" dans la ligne de commande.

Utilisateurs Windows™ 95: Installation et lancement à partir de Windows™ 95

Prince of Persia 2: The Shadow & The Flame doit obligatoirement être installé sur votre disque dur à partir de DOS.
Pour l'installation, respecter les instructions ci-dessous:

- Cliquer sur le bouton Lancer dans la barre de tâches.
- Cliquer sur l'option de menu "Relancer l'ordinateur en mode MS-DOS ?"
- Cliquer sur "Oui".

Puis, à l'invite de DOS:

- Entrer "cd..", puis appuyer sur ENTREE.
- Se reporter aux instructions d'installation DOS ci-dessus.

Une fois l'installation terminée et quand vous êtes de nouveau dans Windows 95, la façon la plus simple de lancer Prince of Persia est d'utiliser la ligne de commande "Exécuter.." :

- Cliquer sur le bouton Lancer dans la Barre de tâches.
- Cliquer sur l'option de menu "Exécuter..."
- Effacer tout ce qui apparaît sur la ligne de commande.
- Entrer "C:\prince2\prince" et appuyer sur ENTREE.

Si votre disque dur utilise une lettre autre que "C:", l'utiliser à la place de C: dans la ligne de commande.

Note: Si le programme est installé dans un répertoire désigné par l'utilisateur, utiliser le nom de ce répertoire à la place de "prince2" dans la ligne de commande.

Pour lancer le programme sans utiliser la ligne de commande "Exécuter..", consulter le manuel Windows 95 pour apprendre comment ajouter une icône au menu Lancer dans Windows 95.

Note: Si vous utilisez une carte son telle que SoundBlaster et qu'il se produit des arrêts d'écran ou que vous rencontrez des problèmes avec les effets sonores, cela peut provenir d'un conflit IRQ (ou demande d'interruption). Dans ce cas, vérifier les instructions appropriées dans le manuel concerné ou contacter votre fabricant de carte son pour obtenir des conseils sur la manière de résoudre ce type de conflit IRQ.

Options et combinaisons de touches

Macintosh®

On accède à **la Barre de menu** à tout moment en appuyant sur le bouton de la souris.

Pour **lancer** une nouvelle partie, sélectionner Nouvelle partie dans le menu Fichier.

Pour **charger** et jouer à une partie déjà sauvegardée, sélectionner Ouvrir une partie du menu Fichier, puis cliquer deux fois sur le nom de la partie sauvegardée à ouvrir.

Pour **sauvegarder** la partie en cours, sélectionner Sauvegarder la partie... dans le menu Fichier.

Pour **quitter** la partie en cours et revenir à l'écran de titre, sélectionner Terminer la partie dans le menu Fichier.

Pour **quitter** l'application et revenir au desktop, sélectionnez Quitter dans le menu Fichier. Si en cours de partie, vous vous trouvez coincé et ne voyez pas d'issue, sélectionnez Relancer le niveau dans le menu Jeu.

En déroulant le menu Jeu, on peut également faire une Pause dans le jeu, Activer et Désactiver le son ou la musique, ainsi que sélectionner Plein écran, Compression des données ou Relancer le niveau.

On peut également utiliser les combinaisons de touches suivantes:

Echap/Effacer	Fait une Pause. Appuyer sur une touche pour reprendre la partie
X-T	Active/Désactive le son
X -M	Active/Désactive la musique
X-F	Affiche le programme dans la fenêtre desktop/sur plein écran
X -N	Lance une nouvelle partie
X-O	Ouvre une partie sauvegardée
X-R	Relance la partie depuis le début du niveau en cours ou du dernier point de réincarnation
X-S	Sauvegarde la partie en cours sur le disque
X-E	Termine la partie et vous ramène à la séquence de titre
X-Q	Quitte la partie et revient au desktop
X -H	Affiche le Tableau des scores

Ordinateurs IBM® et 100% compatibles

Appuyer en même temps sur les touches Alt et O (Alt-O) pour accéder à l'écran d'Options en cours de jeu. A partir de l'écran d'Options, vous pouvez vous servir de la touche TAB ou des touches fléchées pour mettre en surbrillance une option, appuyer sur ENTREE pour la modifier, puis appuyer sur ECHAP pour revenir au jeu.

En plus de l'écran d'Options, les touches suivantes sont également disponibles en cours de jeu:

Echap	Pause la partie. Appuyer sur une touche pour reprendre la partie.
Alt-S	Active/Désactive le son.
Alt-M	Active/Désactive la musique.
Alt-K	Sélectionne le clavier.
Alt-J	Sélectionne le joystick. Permet également de recalibrer le programme pour le joystick utilisé. Vérifier avant d'appuyer sur cette touche que le joystick est en position centrale (c-à-d. relâché).
Alt-R	Termine la partie et vous ramène à la séquence de titre.
Alt-A	Relance le jeu depuis le début du niveau en cours ou à partir du dernier point de réincarnation.
Alt-G	Sauvegarde la partie en cours sur le disque.
Alt-L	Charge une partie sauvegardée.
Alt-O	Accède à l'écran d'Options.
Alt-Q	Quitte le jeu et revient sous DOS/Windows.
Ctrl-Q	Quitte le jeu et revient sous DOS/Windows.
Alt-H	Affiche le Tableau des scores.

Séquences narratives

A certains moments de la partie, vous assisterez à de courtes séquences non-interactives qui permettent de faire progresser la narration sans que vous n'interveniez. Si vous souhaitez sauter ce type de séquence, il suffit d'appuyer sur la touche ECHAP ou sur la barre d'espacement.

Contrôler vos mouvements

Clavier

Les instructions ci-dessous partent du principe que vous utilisez le pavé numérique. Si vous souhaitez utiliser d'autres touches, consultez les diagrammes représentant le clavier ci-dessous. Pour utiliser un joystick, il suffit de lire la section intitulée Joystick.

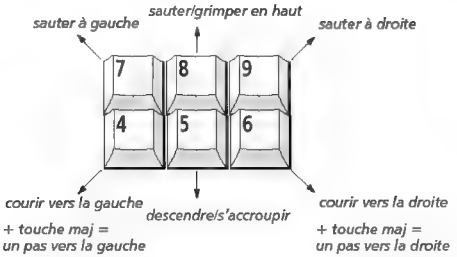
Courir, sauter, grimper et ramper

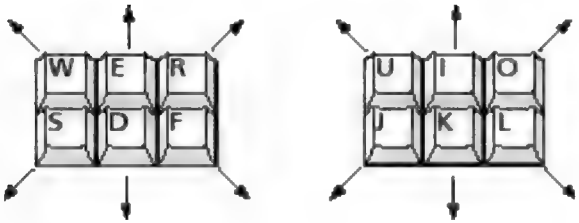
Servez-vous des touches ci-dessous pour contrôler vos mouvements. Noter que certaines touches ont des rôles différents quand elles sont utilisées en conjonction avec la touche MAJ. La touche 4 , par exemple, utilisée seule permet de "courir vers la gauche", et accompagnée de la touche MAJ, de "faire un pas vers la gauche".

MAJ = ramasser un objet ou se pendre à un parapet

en conjonction avec 4 ou 6 = avancer pas à pas

CONTROLE/(0) = dégainer son épée





Pour faire volte-face:

Appuyez puis relâchez rapidement la touche 4 ou 6, selon la direction dans laquelle vous souhaitez vous diriger.

Pour courir:

Appuyez et maintenez enfoncée la touche 4 ou 6. Pour vous arrêter, relâchez la touche.

Pour avancer pas à pas:

Appuyez sur la touche 4 ou 6 tout en maintenant la touche MAJ enfoncée. Vous pouvez avancer pas à pas avec précaution, par exemple jusqu'au bord d'un gouffre, ou d'une section de carrelage douteuse.

Pour sauter vers le haut:

Appuyez sur la touche 8.

Pour sauter en avant:

En position d'arrêt, appuyez sur la touche 7 ou 9.

Pour courir et sauter en avant:

Si vous commencez par courir, vous pourrez sauter plus loin. Pour sauter en courant par dessus un gouffre, reculez au moins de deux foulées du bord. Appuyez sur une touche pour courir vers la gauche ou la droite, puis appuyez sur la touche 8 pour sauter.

N'hésitez pas à appuyer sur la touche 8 trop tôt ; le Prince attendra jusqu'au dernier moment pour sauter.

Pour grimper sur un parapet:

Mettez-vous face au parapet et appuyez sur la touche 8. S'il le faut, avancez pas à pas avec précaution pour vous placer en dessous du parapet.

Pour descendre d'un parapet:

Avancez d'un pas jusqu'au bord, faites volte-face, puis appuyez sur la touche 5.

Pour se pendre à un parapet:

Appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée tout en descendant.
Pour vous laisser tomber, relâchez la touche MAJ. Pour vous hisser sur le parapet, appuyez sur la touche 8.
N'oubliez pas que lorsque vous êtes suspendu à un parapet ou que vous vous y balancez trop longtemps, vos bras se fatiguent et risquent de lâcher prise, entraînant votre chute.

Chaque fois que vous sautez ou tombez à portée d'un parapet, vous pouvez vous y agripper en appuyant sur la touche MAJ.
Rappel: quand vous relâchez la touche MAJ, vous lâchez le parapet.

Pour s'accroupir:

Appuyez sur la touche [5]. Relâchez la touche pour vous relever.

Pour ramper:

Dans certaines situations, en appuyant sur la touche [5] puis immédiatement sur la touche [4] ou [6], vous vous jetterez à plat ventre sur le sol. Quand ceci se produit, appuyez sur la touche [4] ou [6] pour ramper dans la direction souhaitée (gauche ou droite). Pour ramper à reculons, appuyez sur une touche pour vous diriger dans la direction opposée. Pour vous mettre debout tout en rampant, appuyez sur la touche [8].

Note: Vous ne pouvez pas dégainer votre épée pendant que vous rampez.

Pour ramasser un objet:

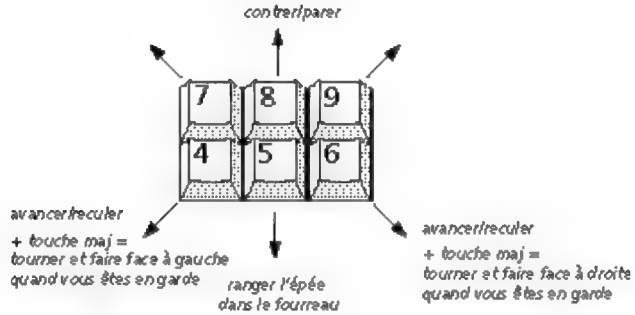
Mettez-vous debout devant l'objet que vous voulez ramasser et appuyez sur la touche MAJ.

Duel à l'épée

Pour dégainer votre épée:

Appuyez sur la touche CONTROLE (ou 0 du pavé numérique) pour dégainer votre épée – si vous en avez une – et vous mettre en garde.

Quand vous êtes en garde, les touches utilisées ont des fonctions un peu différentes.



MAJ ou **SUPPR** (en conjonction avec [4] ou [6]) = faire volte-face

CONTROLE/(0) = frapper à l'aide de votre épée

Pour frapper:

Appuyez sur la touche CONTROLE (ou 0 du pavé numérique). Chaque pression sur la touche correspond à un coup d'épée.

Pour avancer ou reculer:

Appuyez sur la touche [4] ou [6].

Pour contrer votre assaillant:

Face à votre assaillant, appuyez sur la touche 8 au moment où il frappe. Il vous faudra de la patience et un peu d'entraînement avant de trouver le bon moment. Observez attentivement votre assaillant et attendez qu'il frappe.

Pour faire volte-face

D'habitude, quand un assaillant vous attaque par l'arrière, vous allez automatiquement faire volte-face pour vous retrouver face à lui. Il y a cependant des situations dans lesquelles vous voudrez délibérément tourner le dos à votre assaillant, comme par exemple, quand vous vous retrouvez coincé entre deux gardes, ou si vous souhaitez simplement vous enfuir. Pour faire volte-face quand vous êtes en garde, appuyez sur les touches 4 ou 6 tout en maintenant enfoncé la touche MAJ.

Pour rengainer votre épée:

Appuyez sur la touche 5. Une fois que vous avez rangé votre épée dans son fourreau, vous pouvez à nouveau courir, sauter et grimper. Pour dégainer votre épée, appuyez sur la touche MAJ (ou 0 du pavé numérique).

Magie

Au cours de la partie, le Prince peut acquérir certains pouvoirs magiques.

L'ombre du Prince

Par suite d'une rencontre avec un miroir magique dans les donjons de Jaffar, le Prince a acquis, sans en être conscient, le pouvoir de se séparer de son corps et d'avancer dans le monde sous forme de son ombre.

Pour ceci, vous devez appuyer rapidement et successivement sur les touches 4 ou 6, pour tourner et tourner jusqu'à ce que votre ombre se détache de votre corps.
Pour survivre à cette métamorphose, vous devez posséder au moins neuf points d'énergie.

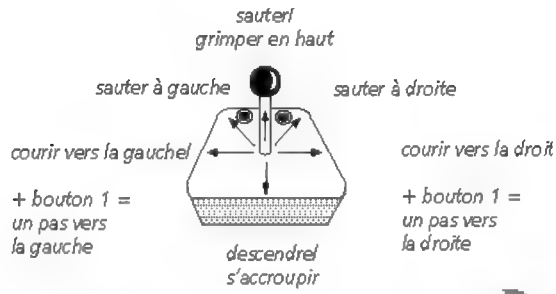
Quand vous vous transformez en ombre, votre corps s'écroule au sol et y reste allongé sans bouger tandis que vous hantez les alentours sous forme d'ombre. Au yeux de tous, il semble que vous êtes mort.
Pour revenir dans votre corps, mettez-vous à côté de lui et appuyez sur 5 pour vous accroupir. Vous rejoindrez alors votre corps.

La boule de feu

A un certain stade, vous pouvez entrer en possession d'une boule de feu magique. Vous savez qu'elle est en votre possession quand un halo bleuâtre vous accompagne dans tous vos mouvements. Pour lancer la boule de feu, vous devez avoir au moins trois points d'énergie. Pour la lancer sur un ennemi, tournez-vous pour lui faire face et appuyez sur la touche CONTROLE (ou 0 du pavé numérique). Vous perdrez un point d'énergie chaque fois que vous lancerez la boule de feu.

Joystick

Pour les instructions d'installation et de configuration de votre joystick, Gravis GamePad™, ou MouseStick®II, consulter le manuel l'accompagnant.



Courir, sauter et grimper et ramper

bouton 1 = ramasser un objet ou se suspendre à un parapet en conjonction avec le mouvement du joystick vers la gauche ou la droite = avancer pas à pas

bouton 2 = dégainer votre épée ou se suspendre à un parapet

Pour faire volte-face:

Tapez la poignée du joystick vers la gauche ou la droite

Pour courir:

Poussez la poignée du joystick dans la direction souhaitée (gauche ou droite). Pour vous arrêter, relâchez le joystick.

Pour avancer pas à pas:

Maintenez enfoncée la poignée du joystick et la pousser dans la direction souhaitée (gauche ou droite). Vous pouvez avancer pas à pas avec précaution par exemple jusqu'au bord d'un gouffre ou d'une section de carrelage douteuse.

Pour sauter vers le haut:

Poussez le joystick tout droit vers le haut.

Pour sauter en avant:

En position d'arrêt, poussez le joystick en diagonale vers le haut, dans la direction dans laquelle vous voulez sauter.

Pour courir et sauter en avant:

Si vous commencez par courir, vous pourrez sauter plus loin. Pour sauter en courant par dessus un gouffre, reculez au moins de deux foulées du bord. Poussez sur la poignée du joystick vers la gauche ou la droite pour commencer à courir, puis vers le haut pour sauter. N'hésitez pas à pousser la poignée vers le haut trop tôt ; le Prince attendra jusqu'au dernier moment pour sauter.

Pour grimper sur un parapet:

Mettez-vous face au parapet et poussez le joystick complètement vers le haut. S'il le faut, avancez pas à pas avec précaution pour vous placer en dessous du parapet.

Pour descendre d'un parapet:

Avancez d'un pas jusqu'au bord, faites volte-face, puis poussez le joystick vers le bas.

Pour se suspendre à un parapet:

Appuyez sur un bouton du joystick et maintenez-le enfoncé quand vous êtes en train de descendre. Pour vous lâcher, relâchez le bouton. Pour vous hisser sur le parapet, poussez le joystick vers le haut. N'oubliez pas que lorsque vous êtes suspendu à un parapet ou que vous vous y balancez trop longtemps, vos bras se fatiguent et risquent de lâcher prise, entraînant votre chute.

Chaque fois que vous sautez ou tombez à portée d'un parapet, vous pouvez vous y agripper en appuyant sur un bouton. Rappel: quand vous relâchez le bouton, vous lâchez le parapet.

Pour s'accroupir:

Tirez la poignée du joystick complètement vers le bas. Relâchez-la pour vous relever.

Pour ramper:

Dans certaines situations, en poussant la poignée du joystick vers le bas, puis dans la direction à laquelle vous faites face, vous vous jetterez à plat ventre sur le sol. Quand ceci se produit, poussez la poignée du joystick pour ramper dans la direction souhaitée (gauche ou droite). Pour ramper à reculons, poussez le joystick dans la direction opposée. Pour vous mettre debout tout en rampant, poussez le joystick vers le haut.

Note: Vous ne pouvez pas dégainer votre épée tout en rampant.

Pour ramasser un objet:

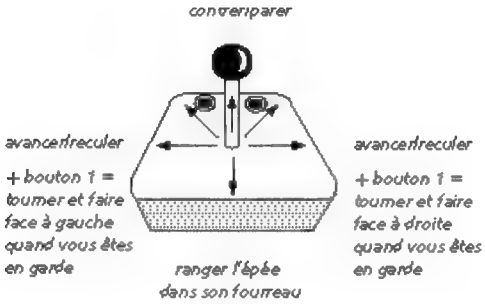
Mettez-vous debout devant l'objet que vous voulez ramasser et appuyez sur le bouton 1.

Duel à l'épée

Pour dégainer votre épée:

Appuyez sur le bouton 2 pour dégainer – si vous avez une épée – et mettez-vous en garde.

Quand vous êtes en garde (épée dégainée), les touches utilisées sont un peu différentes:


contreparer
avancer/reculer
+ bouton 1 = tourner et faire face à gauche quand vous êtes en garde
avancer/reculer
+ bouton 1 = tourner et faire face à droite quand vous êtes en garde
ranger l'épée dans son fourreau

bouton 1 (en conjonction avec le joystick) = faire volte-face, bouton 2 = frapper à l'aide de votre épée

Pour frapper:

Appuyez sur le bouton 2. Chaque pression sur le bouton correspond à un coup d'épée.

Pour avancer ou reculer:

Poussez la poignée du joystick vers la gauche ou la droite.

Pour contrer votre assaillant:

Poussez la poignée du joystick vers le haut juste au moment où votre assaillant frappe. Il vous faudra de la patience et un peu d'entraînement avant de trouver le bon moment. Observez attentivement votre assaillant et attendez qu'il frappe.

Pour faire volte-face:

D'habitude, quand un assaillant vous attaque par l'arrière, vous allez automatiquement faire volte-face pour vous retrouver face à lui. Il y a cependant des situations dans lesquelles vous voudrez délibérément tourner le dos à votre assaillant, comme par exemple, quand vous vous retrouvez coincé entre deux gardes, ou si vous souhaitez simplement vous enfuir. Pour faire volte-face quand vous êtes en garde, poussez le joystick pour vous tourner dans la direction souhaitée (gauche ou droite) tout en maintenant enfoncé le bouton 1.

Pour rengainer votre épée:

Poussez la poignée du joystick vers le bas. Une fois que vous avez rangé votre épée dans son fourreau, vous pouvez à nouveau courir, sauter et grimper. Pour dégainer votre épée à nouveau, appuyez sur un bouton du joystick.

Magie

Au cours de la partie, le Prince peut acquérir certains pouvoirs magiques.

L'ombre du Prince

Par suite d'une rencontre avec un miroir magique dans les donjons de Jaffar, le Prince a acquis, sans en être conscient, le pouvoir de se séparer de son corps et d'avancer dans le monde sous forme de son ombre.

Pour ceci, vous devez pousser la poignée du joystick de gauche à droite rapidement et en succession, pour tourner et tourner jusqu'à ce que votre ombre se détache de votre corps. Pour survivre à cette métamorphose, vous devez posséder au moins neuf points d'énergie.

Quand vous vous transformez en ombre, votre corps s'écroule au sol et y reste allongé sans bouger tandis que vous hantez les alentours sous forme d'ombre. Au yeux de tous, il semble que vous êtes mort. Pour revenir dans votre corps, placez-vous à côté et tirez la poignée du joystick vers le bas pour vous accroupir. Vous rejoindrez alors votre corps.

La boule de feu

A un certain stade, vous pouvez rentrer en possession d'une boule de feu magique. Vous savez qu'elle est en votre possession quand un halo bleuâtre vous accompagne dans tous vos mouvements. Pour lancer la boule de feu, vous devez avoir au moins trois points d'énergie. Pour la lancer sur un ennemi, tournez-vous pour lui faire face et appuyez sur le bouton 2. Vous perdrez un point d'énergie chaque fois que vous lancerez la boule de feu.

Suggestions

- Tout au long de vos aventures, vous trouverez plusieurs potions. Certaines ont des propriétés guérissantes et vous redonneront vos forces. D'autres auront des effets différents. Avec un peu d'expérience vous arriverez à les reconnaître du premier coup d'oeil. Faites tout ce que vous pouvez pour trouver autant de potions de vie qu'il vous sera possible. Ceci augmentera non seulement votre énergie mais vous permettra également de rentrer en possession des "pouvoirs magiques" qui vous seront utiles par la suite.
- Pour sauter le plus loin possible au-dessus d'un goufre béant à partir d'une position immobile, il est conseillé de s'approcher pas à pas jusqu'au bord avec précaution, puis de s'élancer.
- Si malgré ces précautions, votre saut est légèrement court, vous avez encore le moyen de vous agripper de l'autre côté en appuyant sur la touche MAJ (mode clavier) ou sur un bouton de votre joystick (mode joystick). N'oubliez pas cependant que le fait de lâcher la touche ou le bouton aura pour conséquence immédiate de vous faire lâcher prise.
- Chaque fois que vous bloquez une attaque de l'adversaire, vous reculez sous l'impact, si bien que le fait de se contenter d'une tactique défensive vous amènera à perdre de plus en plus de terrain. Essayez de faire suivre une parade réussie d'un coup.
- En sautant verticalement, vous pouvez tester la solidité des dalles au sol. Si une section de carrelage remue, vous pouvez être sûr qu'elle va tomber. Vous pouvez aussi faire tomber les dalles en vous mettant à côté et en sautant plusieurs fois dessus pour les faire vibrer.
- Vous pouvez faire tomber une dalle qui bouge en vous plaçant juste au-dessous et en sautant plusieurs fois vers le haut pour la toucher. Essayez ne pas vous trouver en dessous quand elle va tomber.
- Quand une dalle est sur le point de vous tomber sur la tête, vous pouvez vous protéger en vous accroupissant. La dalle va venir s'écraser sur votre dos, ce qui vous fera beaucoup moins mal.
- Recherchez les dalles-à-pression qui permettent d'ouvrir et de refermer les portes. Il existe trois sortes de dalles-à-pression: celles qui ouvrent les portes, celles qui les ferment et celles qui les ouvrent puis les referment. Vous apprendrez rapidement à différencier les dalles-à-pression des dalles ordinaires du carrelage. Ainsi, avant même de marcher dessus, vous saurez quel effet elles auront.
- Faites bien attention aux plaques-à-pression qui déclenchent l'envoi de fléchettes cachées.
- Ne vous laissez pas surprendre par les pointes acérées qui sortent des murs. Si vous voulez grimper sur un mur cachant un piège hérissé de pointes, il vaut mieux faire d'abord un pas avec précaution pour déclencher le piège. Une fois le piège déclenché, vous pouvez grimper sur le mur sans vous faire mal.
- Une chute de deux étages vous blessera. Une chute de trois étages vous tuera. Au lieu d'enjamber directement un très haut parapet, il vaut mieux réduire la distance de chute en tournant d'abord le dos au parapet, puis en vous y suspendant avant de vous laisser tomber au sol.
- Quand, suspendu à un parapet, vous vous laissez tomber au sol, vous pouvez souvent influencer la direction dans laquelle vous tomberez en choisissant opportunément le moment où vous lâchez prise. Si vous lâchez prise quand vous vous balancez en avant, vous tomberez en avant. Si vous lâchez prise quand vous vous balancez en arrière, vous tomberez en arrière.
- Toutes les épées ne sont pas créées avec la même puissance. Certaines sont plus puissantes que d'autres.
- Si vous rencontrez un assaillant qu'il semble impossible de vaincre, peut-être que vous n'utilisez pas l'arme la plus appropriée. Il existe peut-être aussi un moyen d'éviter carrément le combat.

La vie et la mort

La ligne de flacons de potion rouge en bas à gauche de l'écran symbolise votre énergie. Chaque fois que vous prenez un coup, vous perdez un point d'énergie. Quand vous avez perdu toute votre énergie, vous mourrez.

Vous noterez que vous commencez à jouer avec trois points d'énergie. Par la suite, vous pouvez gagner plus d'énergie au cours de la partie en trouvant d'autres flacons de potions de vie. Plus vous en trouverez, mieux vous vous porterez.

Les événements qui peuvent causer la perte d'un de ces points sont: un coup d'épée d'un garde, une chute de deux étages et recevoir une partie du plafond sur la tête. Des accidents plus sérieux peuvent aussi vous tuer instantanément.

La ligne de flacons de potion bleue en bas à droite de l'écran représente les points d'énergie de votre adversaire. Pour le tuer, vous devez lui faire perdre toute son énergie ou vous débarrasser de lui d'une autre manière.

La mort et après ...

Lorsque vous mourrez, le message "PRESS ANY KEY TO CONTINUE" (Appuyez sur le bouton pour continuer) apparaît à l'écran. Il vous suffit d'appuyer sur une touche ou un bouton du joystick pour reprendre la partie au début du niveau en cours, ou au dernier point de réincarnation.

Si vous n'appuyez pas sur une touche, le message va clignoter, accompagné d'un son de cloche. Quand la cloche a sonné dix fois, la partie se termine et vous êtes ramené à la séquence de titre.

Si vous aboutissez à une situation dans laquelle il n'y a pas d'issue, appuyez sur -R (Macintosh) ou sur Alt-A (IBM/Tandy) pour reprendre la partie au début du niveau en cours ou à partir du dernier point de réincarnation.

Compte à rebours

Sur les premiers niveaux, le temps ne vous est pas compté. Même si vous mourrez, vous pouvez vous réincarner et continuer la partie autant de fois que vous le souhaitez, sans encourir de pénalités.

Après avoir terminé le troisième niveau, par contre, un événement se produira en Perse qui déclenchera le compte à rebours. Vous saurez exactement quand cela se produira. A partir de ce moment, vous pourrez reprendre la partie autant de fois que vous le souhaitez après être mort, mais à cause du compte à rebours, quand l'heure aura sonné, le jeu sera terminé.

Une fois le compte à rebours entamé, appuyez à tout moment sur la barre d'espacement pour savoir combien de temps il vous reste.

Sauvegarder une partie

Macintosh®

Pour sauvegarder la partie en cours, sélectionnez Sauvegarder la partie dans le menu Fichier. On peut sauvegarder plusieurs parties en entrant un nom différent pour chaque partie. Pour reprendre une partie que vous avez sauvegardée, vous pouvez soit cliquer deux fois sur l'icône de la partie en question, soit sélectionner Ouvrir la partie dans le menu Fichier et cliquer deux fois sur le nom de la partie que vous souhaitez reprendre.

Ordinateurs IBM® et 100% compatibles

Pour sauvegarder la partie en cours, appuyer sur Alt-G en cours de jeu pour accéder à l'écran Parties sauvegardées. A l'aide de la touche TAB, sélectionnez une case Parties sauvegardées vide, et entrez-y un nom pour la partie en cours à sauvegarder. Une fois ceci fait, appuyez sur ENTREE pour reprendre le jeu.

Vous avez la possibilité de sauvegarder dix parties en parallèle. Si vous souhaitez sauvegarder une partie quand il n'y a plus de case vide, vous devrez effacer une ancienne partie. Pour effacer une ancienne partie tout en sauvegardant la partie en cours, sélectionnez la case de l'ancienne partie, effacez le nom affiché, puis entrez un autre nom pour la partie en cours.

Pour reprendre le cours d'une partie sauvegardée, au lieu d'appuyer sur une touche ou sur un bouton du joystick pour commencer la partie, appuyez sur Alt-L pour accéder à l'écran Reprendre une partie sauvegardée. A l'aide de la touche TAB, sélectionnez le nom de la partie concernée, puis appuyez sur ENTREE. La partie reprendra au début du niveau en cours ou à partir du dernier point de réincarnation auquel vous vous trouviez quand la partie a été sauvegardée.

A propos de l'auteur

Jordan Mechner, 31ans, est né à New York et a fait ses études à Yale, dont il est sorti diplômé en 1985. Il est l'auteur de trois jeux informatiques célèbres: **Karateka, Prince of Persia** et **Prince of Persia 2: The Shadow & The Flame.**

Scénariste et réalisateur de film, Jordan a également produit, écrit et mis en scène le film documentaire Waiting For The Dark. Il a fondé en 1993 la compagnie Smoking Car Productions, société de création audiovisuelle à San Francisco. Smoking Car Productions travaille actuellement sur un projet passionnant qui aboutira à la production d'un nouveau titre sur CD-ROM.

Pour plus d'informations sur les logiciels Brøderbund et sur la société, écrivez-nous à Brøderbund Software Limited, Unit A, Sovereign Park, Brenda Road, Hartlepool, Cleveland TS25 1NN, Royaume-Uni, ou appelez-nous au 19 44 1429 862311.

Garantie Brøderbund Europe limitée à quatre-vingt-dix jours

Brøderbund Europe garantit pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours suivant l'achat de Prince of Persia CDCollection, que ce programme est exempt d'erreurs ou de défauts substantiels pouvant gêner matériellement l'utilisation du programme telle que décrite dans le guide de l'utilisateur joint. Cette garantie s'applique à l'acheteur initial uniquement.

Si vous pensez avoir découvert une quelconque erreur ou un quelconque défaut de ce type pendant la Période de garantie, appelez le service du Support technique de Brøderbund Europe au +19 44 1429 862311 aux heures ouvrables britanniques. Le personnel technique de Brøderbund Europe fera de son mieux pour vous aider à éviter ce problème. Si une erreur ou un défaut quelconque ne peut être résolu ou évité, Brøderbund Europe vous indiquera comment obtenir un disque sain (ou, à son gré, Brøderbund Europe peut autoriser un remboursement du prix d'achat).

Cette garantie vous donne des droits légaux, et certains droits sont susceptibles de varier d'un état à l'autre.

Politique de replacement du support

Si un support livré avec ce produit venait à être défectueux pendant les quatre-vingt-dix (90) premiers jours suivant l'achat du produit, quelle que soit l'origine du défaut sauf s'il résulte d'un accident ou d'une mauvaise utilisation, veuillez nous retourner le support défectueux accompagné d'une preuve d'achat datée, à Brøderbund Software Limited, Unit A, Sovereign Park, Brenda Road, Hartlepool, Cleveland TS25 1NN Angleterre. Il vous sera remplacé gratuitement. Cette garantie s'applique à l'acheteur initial uniquement.

Brøderbund Europe s'engage à remplacer les supports défectueux, quelle que soit l'origine du défaut, après la période de remplacement gratuit de quatre-vingt-dix (90) jours, au tarif de £2,50 pour tout support papier et de £7,50 pour un disque compact. Les Eurochèques doivent être libellés à Brøderbund Software Ltd. Pour obtenir de plus amples informations, veuillez contracter le service Clients de Brøderbund Europe au +19 44 1429 862311. Cette garantie sera valable aussi longtemps que le programme sera fabriqué par Brøderbund Europe.

Limites de garantie

Représentations interdites : Brøderbund Europe garantit uniquement les performances du programme décrites dans le manuel de l'utilisateur. Aucune autre publicité, description ou représentation émanant de Brøderbund Europe, ses revendeurs, agents ou employés ne saurait engager Brøderbund Europe ni modifier les termes de cette garantie.

Garantie implicite limitée : à l'exception des garanties susmentionnées, Brøderbund Europe n'assume aucune autre garantie, expresse ou implicite, en rapport avec ce produit. Brøderbund Europe ne reconnaît aucune garantie d'utilisation du logiciel pour un usage déterminé, et toute garantie implicite de commercialisation sera limitée aux quatre-vingt-dix (90) jours que durera cette garantie expresse limitée, ou sera sinon expressément et spécifiquement refusée.

Absence de dommages-intérêts indirects : en aucun cas Brøderbund Europe ne pourra être tenu pour responsable de tout dommage de quelque nature que ce soit, spécial, accidentel, indirect ou autre, même si Brøderbund Europe est conscient ou a été prévenu de l'éventualité de tels dommages. En d'autres termes, Brøderbund Europe ne saurait en aucun cas être tenu pour responsable de la perte de données ou de l'utilisation du logiciel, ou de toute autre origine autre que le montant effectivement payé pour l'acquisition du produit. En tout état de cause, la responsabilité de Brøderbund Europe ne pourra en aucun cas excéder le montant effectivement payé pour l'acquisition de ce produit.

Vous êtes autorisé à utiliser ce produit pour votre propre usage, mais ne pouvez en aucun cas vendre ou transmettre aucune reproduction du logiciel ou des manuels à d'autres parties, ni louer le produit à un tiers sans l'autorisation écrite préalable de Brøderbund Europe. Vous avez le droit d'utiliser une copie du produit sur un seul terminal connecté à un seul ordinateur. Vous n'êtes pas autorisé à utiliser ou installer ce produit en réseau ni à l'utiliser par tout autre moyen sur plusieurs ordinateurs ou terminaux simultanément.